京都特産



NINTENDO
2013

Nintendo®


made by Nintendo


Wii U
X
Y
A
B
START
SELECT
MIC
HOME
BATTERY
TV CONTROL
POWER




The Nintendo Difference 2013

京都から世界へ

1983年のファミコン登場から四半世紀以上が経過し、ゲーム産業は日本発で世界に通用する数少ないエンターテインメント分野の産業として、飛躍的な成長を遂げました。Nintendoは、ゲーム産業の誕生から現在まで、世界を対象にした独創的な商品を創り続け、ゲーム文化の代名詞として世界に知られるブランドを確立してきました。「お客様に良い意味で驚いていただくこと、そして関わる人すべてを笑顔にしていくこと」が、娯楽の世界で仕事をしている私達の使命であり、そして喜びでもあります。

私達は、年齢・性別・過去のゲーム経験を問わず、世界中の一人でも多くのお客様に私達の創り出した商品を受け入れていただくべく、「ゲーム人口の拡大」を基本戦略に掲げています。昨日と同じ提案ではお客様に満足していただけないという厳しい業界で、常に新しくユニークな挑戦を今後も継続し、柔軟にそして前向きに活躍できる人材が未来の任天堂を創っていくのです。



Satoru Iwata

取締役社長　岩田 聡

Nintendo Co., Ltd.
President









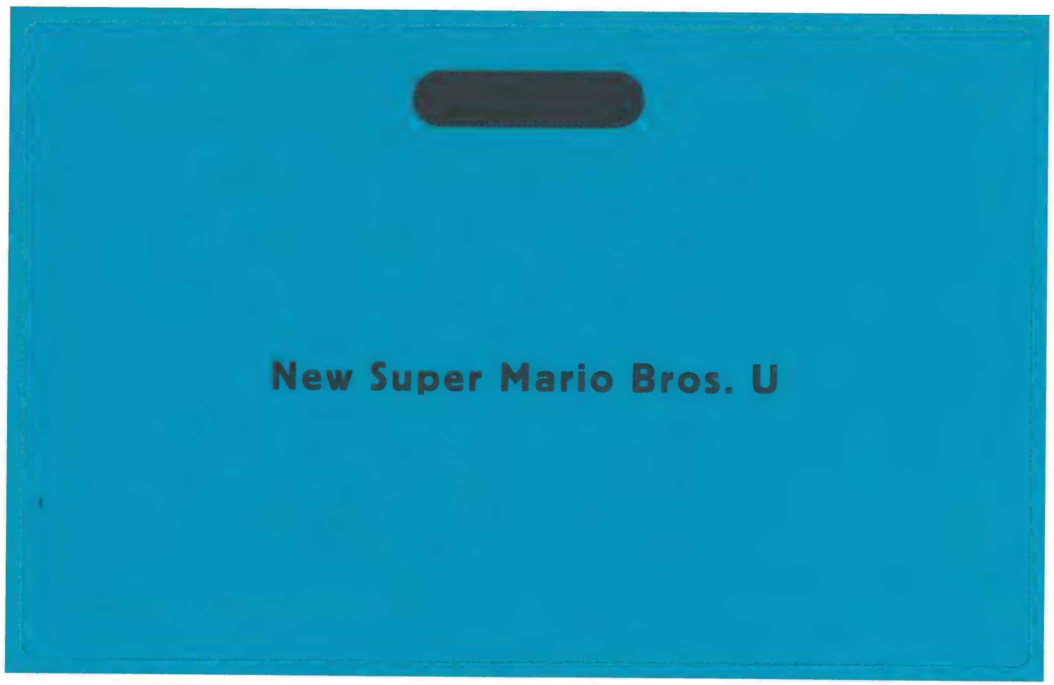




京
都
特
産


New Super Mario Bros. 2


Tobidase Doubutsu no mori


New Super Mario Bros. U


Nintendo Land


Tobidase Doubutsu no mori


Nintendo 3DS


Nintendo Land


Wii U



SALE
???
村長！
お待ちしていました
BEFORE

Tobidase Doubutsu no mori








とびだせ
どうぶつの森



とびだせ どうぶつの森
NINTENDO 3DS
Nintendo
KK

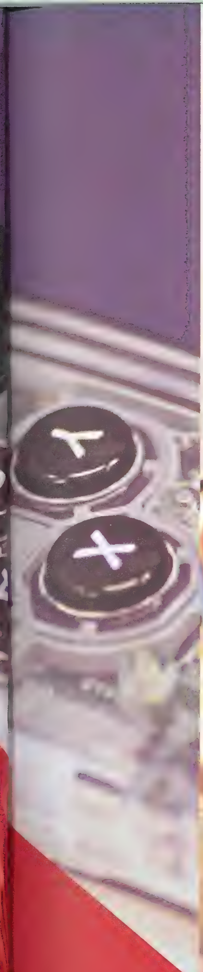

SUPER
MARIO BROS. GOLD
ニュー・スーパーマリオブラザーズ・ゴールド
New SUPER MARIO BROS. 2

New Super Mario Bros. 2



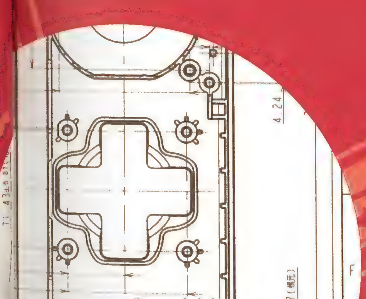

POWER
MIC
START
HOME
NINTENDO 3DS

Nintendo 3DS LL











New Super Mario Bros. U

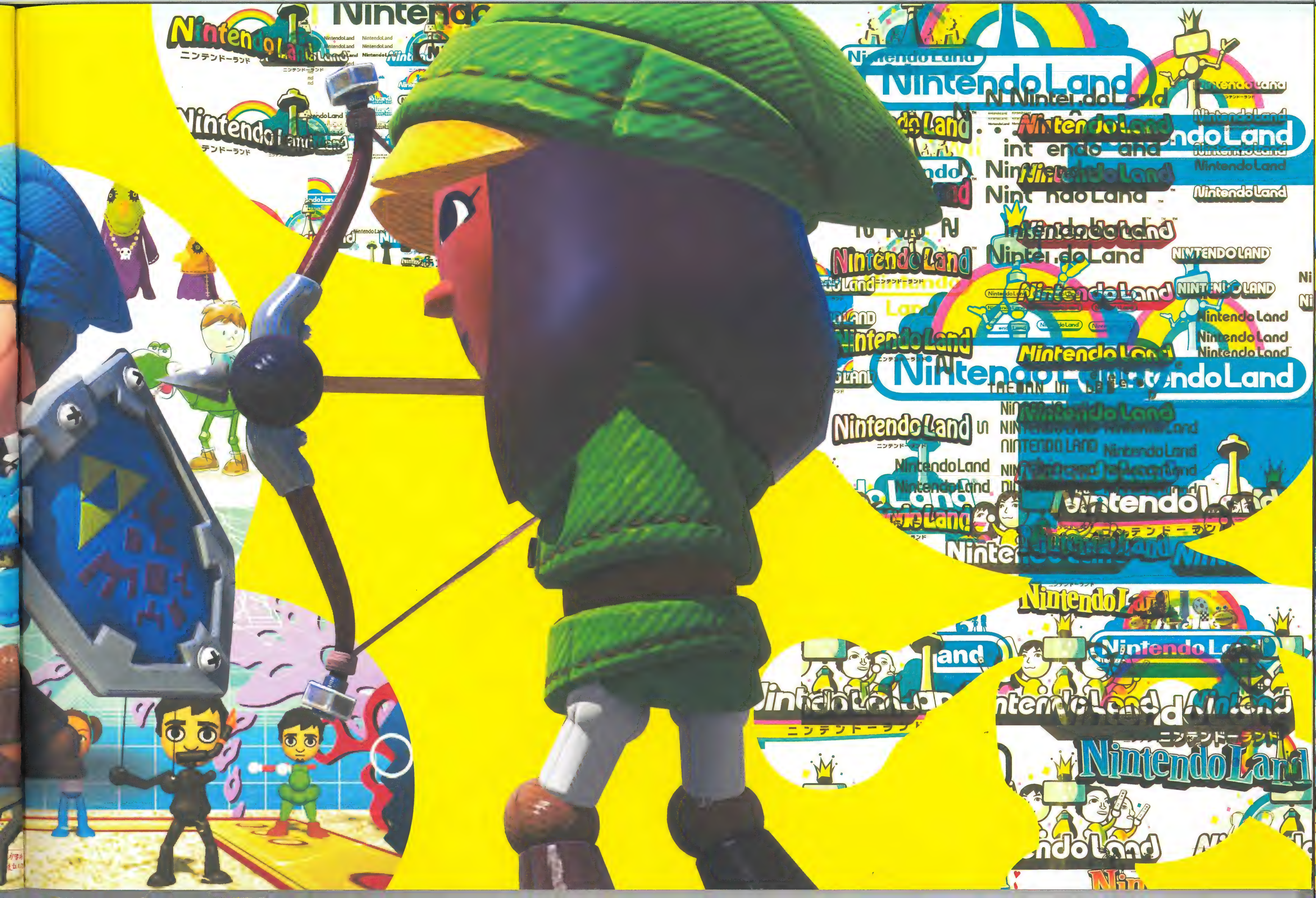


Nintendo Land






スペキュラ
マスク
アルベド


Nintendo Land
ニンテンドーランド
NINTENDO LAND

Wii U





Wii U
TM
X
Y
A
B
START
SELECT
Wii U
MIC
HOME
TV
BATTERY
CONTROL
POWER
Wii U
POWER
SYNC

Where games are born.

ゲーム創りの現場から

ゲーム創りは高度な技術と一体になって、急激な進化を遂げてきました。

本来、自由な発想を実現するための技術であったはずなのに、
いつの間にか、技術の発展＝商品の魅力という図式が開発現場を支配してしまう傾向が窺えます。

当社は技術もさることながら、ユニークかつ自由な発想による創造力で、
人々を驚かせたり、喜ばせたりできる人間の集団でありたいと思っています。

技術に多少の不安がある人も、個性と発想に自信があれば、どんどん門を叩いてみてください。
開くチャンスは大いにあります。



専務取締役（情報開発本部長）
宮本　茂


Put smiles
on the faces of everyone
Nintendo touches

Nintendo®

Company Introduction

会社概要

名称	任天堂株式会社(Nintendo Co.,Ltd.)
所在地	京都市南区上鳥羽鉾立町(かみとばほこたてちょう)11番地1
創業	明治22年(1889)9月23日
設立	昭和22年(1947)11月20日
資本金	100億6540万円
代表者	取締役社長　岩田　聡(さとる)
株式上場	東京証券取引所市場第一部
	大阪証券取引所市場第一部
決算期	3月31日
事業内容	家庭用ビデオゲーム機器及び ゲームソフトの開発、製造、販売。 トランプ・かるた等の製造、販売。



Offices and Affiliates

事業所と関係会社

事業所

本社	〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1	TEL (075) 662-9600 (代)
京都リサーチセンター	〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地	TEL (075) 531-8600 (代)
宇治工場	〒611-0041 宇治市槇島町薗場92番地15	TEL (0774) 21-3191 (代)
宇治小倉工場	〒611-0042 宇治市小倉町神楽田56番地	TEL (0774) 23-7838 (代)
宇治大久保工場	〒611-0033 宇治市大久保町田原54番地1	TEL (0774) 45-3030 (代)
東京支店	〒111-0053 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号	TEL (03) 5820-2251 (代)
大阪支店	〒531-0074 大阪市北区本庄東1丁目13番9号	TEL (06) 6376-5950 (代)
名古屋営業所	〒451-0041 名古屋市西区幅下2丁目18番9号	TEL (052) 571-2510 (代)
東京配送センター	〒277-0071 千葉県柏市豊住3丁目1番24号	TEL (04) 7174-4144 (代)

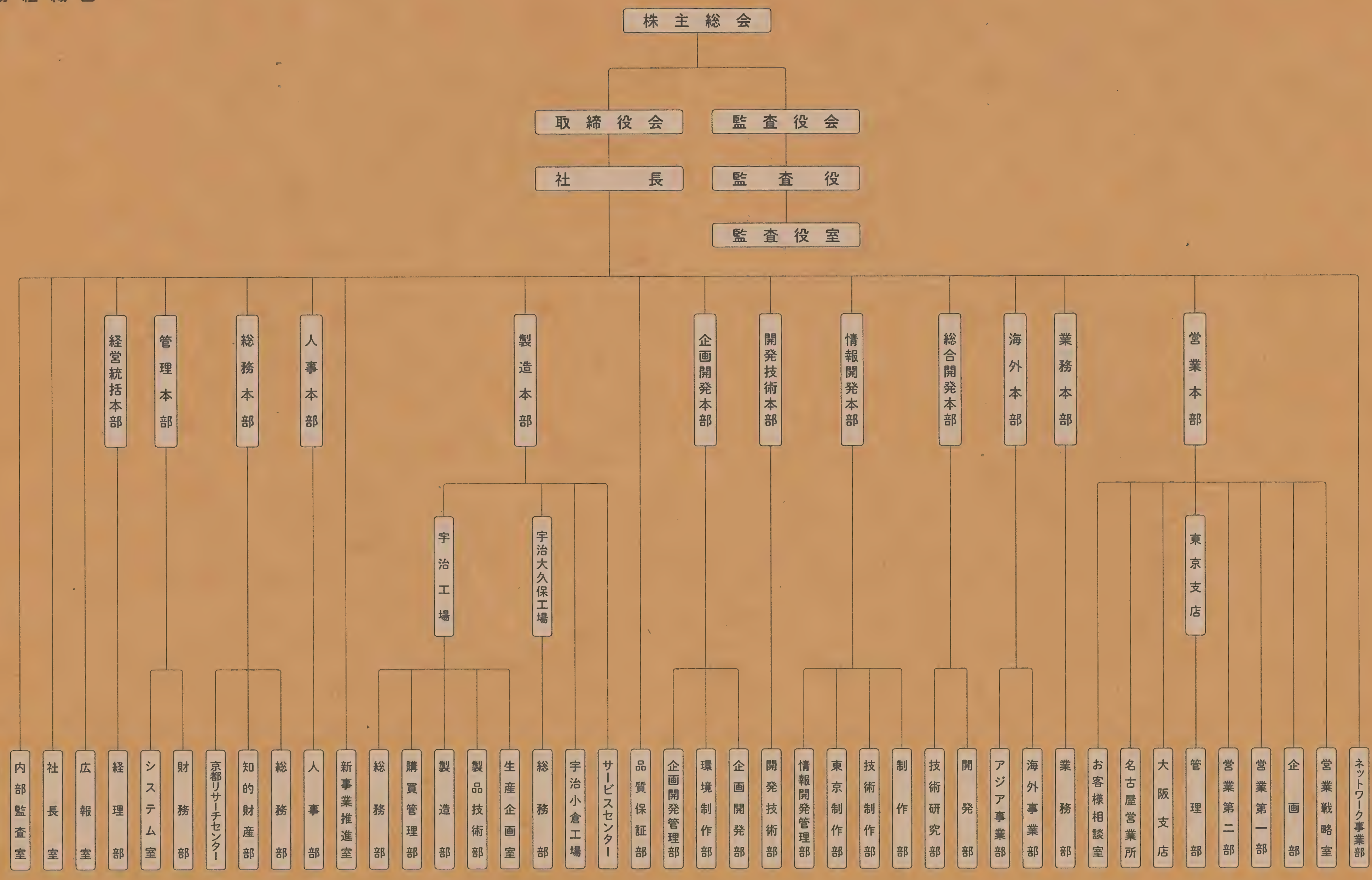
主な関係会社

Nintendo of America Inc.	4600 150th Ave. NE Redmond, WA 98052-5113 U.S.A.
Nintendo of Europe GmbH	Nintendo Center, 63760 Großostheim, Germany
Nintendo of Canada Ltd.	Suite 150, 2925 Virtual Way, Vancouver, BC V5M 4X5 Canada
Nintendo France S.A.R.L.	Le MONTAIGNE 6, Boulevard De L'Oise 95031 Cergy Cedex, France
Nintendo Benelux B.V.	Krijtwal 33, 3432 ZT Nieuwegein, The Netherlands
Nintendo Ibérica, S.A.	Azalea, 1-Edificio D Miniparc 1-El Soto de la Moraleja 28109 Alcobendas Madrid, Spain
Nintendo Australia Pty,Ltd.	804 Stud Road, Scoresby, Victoria 3179, Australia
韓国任天堂株式会社	B-701, Pine Avenue, 100, Eulji-ro, Jung-gu, Seoul, 100-192, Korea

エヌディーキューブ株式会社
株式会社ブラウニー・ブラウン
株式会社モノリスソフト
任天堂ネットワークサービス株式会社
マリオクラブ株式会社
株式会社ポケモン
株式会社ワープスター

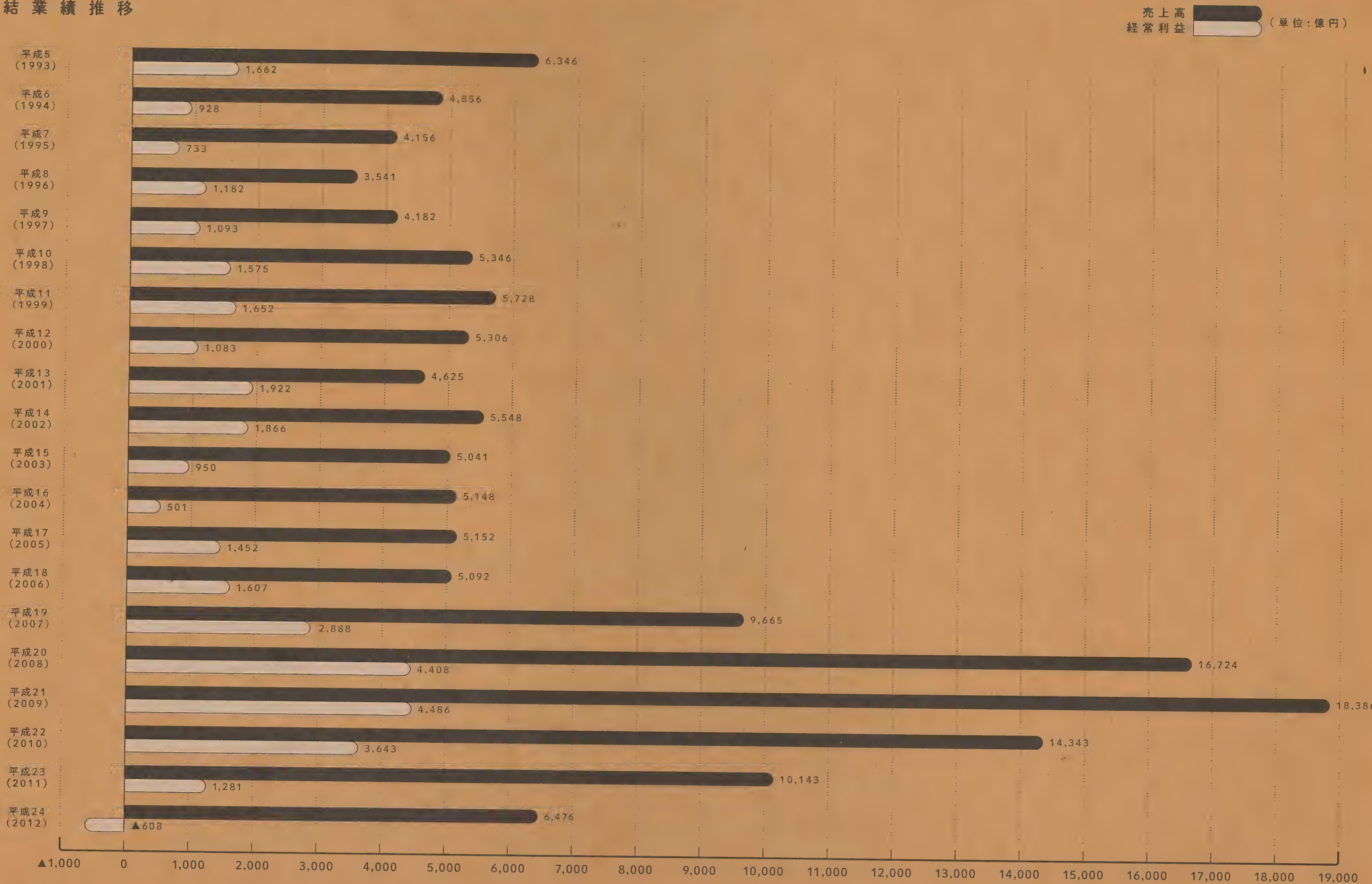
Organizational Chart

業務組織図



Consolidated Financial Results Transition

連結業績推移



History of Nintendo

任天堂の歴史

1889	明治22年	現相談役（山内　溥）の曽祖父・山内房治郎が、京都市下京区にて花札の製造開始。
1902	明治35年	日本初のトランプ製造に着手。
1947	昭和22年	株式会社丸福（現・任天堂株式会社）を設立。
1949	昭和24年	現相談役（山内　溥）、取締役社長就任。
1951	昭和26年	株式会社丸福の商号を任天堂骨牌株式会社に変更。
1952	昭和27年	京都市東山区に本社工場を建設し、京都市内の製造場を統合。
1953	昭和28年	日本初のプラスチック製トランプの製造に成功、量産開始。
1959	昭和34年	ディズニーキャラクターを使用したトランプを発売し、子供向けトランプの新分野を開拓。
1962	昭和37年	大阪証券取引所市場第二部、ならびに京都証券取引所に株式上場。
1963	昭和38年	社名を現在の任天堂株式会社に変更。 室内ゲームの生産を開始。
1968	昭和43年	京都府宇治市に宇治工場建設。
1970	昭和45年	大阪証券取引所市場第一部銘柄に指定。 オプトエレクトロニクス応用の光線銃シリーズの販売を開始。
1973	昭和48年	ボーリングに替わるマス・レジャー・システム「レーザークレー射撃システム」を開発。
1974	昭和49年	ゲームセンター向け娯楽用マシンとして、16ミリ映写機を使用した映像システムを開発。 アメリカ、ヨーロッパへも輸出開始。
1977	昭和52年	「テレビゲーム15」、「テレビゲーム6」を三菱電機株式会社と共同開発。
1978	昭和53年	マイクロコンピュータ搭載の業務用テレビゲームを開発、販売開始。
1980	昭和55年	米国ニューヨーク州に現地法人 Nintendo of America Inc. を設立。 家庭用液晶ゲームにデジタルクオーツ時計を複合した 「ゲーム&ウオッチ」を開発、販売開始。
1981	昭和56年	業務用ビデオゲームマシン「ドンキーコング」を開発、販売開始。
1982	昭和57年	米国ワシントン州レドモンドに現地法人Nintendo of America Inc.を設立し、ニューヨーク法人を統合。
1983	昭和58年	東京証券取引所市場第一部に株式上場。 カスタムCPU（中央演算処理装置）・PPU（映像処理装置）を使用した 家庭用ビデオゲーム「ファミリーコンピュータ」を開発、販売開始。
1985	昭和60年	ファミリーコンピュータの米国仕様「NES（Nintendo Entertainment System）」を販売開始。 ファミリーコンピュータ用ゲームソフト『スーパーマリオブラザーズ』を販売開始。
1986	昭和61年	ファミリーコンピュータの機能拡張機器「ファミリーコンピュータ ディスクシステム」を開発。 同機器対応ゲームソフト『ゼルダの伝説』と共に販売開始。 小売店向けゲームソフト書換機「ディスクライター」の設置開始。 欧州でNES（Nintendo Entertainment System）を販売開始。
1987	昭和62年	ファミリーコンピュータネットワーク構築の為、公衆電話回線網とディスクファックスを使用した 通信実験として「ファミリーコンピュータ ゴルフトーナメント」を開催。
1988	昭和63年	ファミリーコンピュータ ネットワークシステムを開発。 野村証券株式会社と共同で証券情報及び証券取引のネットワークサービスを開始。
1989	平成元年	ロムカートリッジにより、ゲームソフトの交換を可能にした 携帯型ゲーム機「ゲームボーイ」を開発、販売開始。
1990	平成2年	旧西独フランクフルトに Nintendo of Europe GmbH を設立。 据置型ゲーム機「スーパーファミコン」を開発、販売開始。 株式会社電通と共にソフトクリエイター養成を目的とした「ゲームセミナー」を開始。
1991	平成3年	スーパーファミコンの米国仕様「SNES（Super Nintendo Entertainment System）」を販売開始。 台湾に任天堂溥天股份有限公司を設立。
1992	平成4年	欧州でSNES（Super Nintendo Entertainment System）を販売開始。
1993	平成5年	フランス、イギリス、オランダ、ベルギー、スペイン、オーストラリアの6カ国に新たに 現地法人を設立し、海外における販売体制を強化。

1994	平成6年	スーパーファミコンを通じて、すべてのゲームボーイソフトがテレビ画面でも遊べる「スーパーゲームボーイ」を開発、販売開始。
1995	平成7年	衛星放送アダプタ「サテラビュー」を開発、販売開始。 衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の放送開始。
1996	平成8年	据置型ゲーム機「NINTENDO64」を開発、国内・海外とも販売開始。 ゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター赤・緑』を販売開始。
1997	平成9年	NINTENDO64の接続機器「振動パック」を開発、販売開始。 「NINTENDO POWER」(コンビニエンスストアの店舗でMMS[マルチメディアステーション]端末を操作することにより、簡単にスーパーファミコンソフトを書き換えるサービス)の展開を開始。 欧州で「NINTENDO64」を販売開始。
1998	平成10年	反射型TFTカラー液晶を採用した「ゲームボーイカラー」を開発、販売開始。 家庭用テレビゲームソフトとしては世界で初めてとなる、音声認識システム(NINTENDO64 VRS)を活用した対話ゲーム『ピカチュウげんきでちゅう』を開発、販売開始。
1999	平成11年	NINTENDO64の機能拡張機器「64DD(ロクヨンディーディー)」を株式会社リクルートとの合弁会社「ランドネットディディ」より発売開始。
2000	平成12年	「NINTENDO POWER」でゲームボーイソフトの書き換えを開始。 京都市南区に新本社建設、本社移転。
2001	平成13年	ゲームボーイカラーと携帯電話・PHSを接続する「モバイルアダプタGB」を開発、販売開始。 携帯型ゲーム機「ゲームボーイ アドバンス」を開発、国内・海外共に販売開始。 8cm光ディスクをメディアとする据置型ゲーム機「ニンテンドー ゲームキューブ」を開発、国内・海外ともに販売開始。 紙のメディアに印刷された特殊バーコードを読み取るゲームボーイアドバンスの接続機器「カードeリーダー」を開発、販売開始。
2002	平成14年	現社長(岩田 聡)、取締役社長就任。
2003	平成15年	折畳み式でフロントライトと充電池を採用した「ゲームボーイアドバンスSP」を開発、販売開始。 インターネットを利用した登録制会員サービス「クラブニンテンドー」を開始。
2004	平成16年	2画面、タッチスクリーン、ワイヤレス通信、マイク入力で新感覚娯楽を開拓した携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」を開発、国内・海外共に販売開始。
2005	平成17年	「ゲームボーイアドバンス」を最小軽量化しバックライトを採用した「ゲームボーイミクロ」を開発、販売開始。 カンタン、あんしん、無料で、世界中のユーザーとゲームが楽しめる無線インターネットサービス「ニンテンドーWi-Fiコネクション」を開始。 任天堂(香港)有限公司を設立。
2006	平成18年	ニンテンドーDSを薄型軽量化し、輝度調整機能を搭載した上位機種「ニンテンドーDS Lite」を開発、販売開始。 韓国任天堂株式会社 (Nintendo of Korea Co., Ltd.)を設立。 直感操作が特徴の「Wiiリモコン」を採用した全く新しいテレビゲーム機「Wii」を開発、販売開始。
2007	平成19年	「バランスWiiボード」を開発、『Wii Fit』と共に販売開始。 株式会社モノリスソフトの株式を取得、子会社化。
2008	平成20年	「ニンテンドーDS Lite」をさらにスリムにしカメラと音楽プレーヤーを搭載した「ニンテンドーDSi」を開発、販売開始。
2009	平成21年	Wiiの間株式会社を設立。 株式会社マリオクラブを設立。 より細やかな動きを感知できる「Wiiモーションプラス」を開発、『Wii Sports Resort』と共に販売開始。 「ニンテンドーDSi」を広視野角大画面にした「ニンテンドーDSi LL」を開発、販売開始。
2010	平成22年	Wiiによるネット通販サービス「Wiiの間ショッピング」開始。
2011	平成23年	「ニンテンドー3DS」を開発、販売開始。
2012	平成24年	「ニンテンドー3DS LL」を開発、販売開始。 「Wii U」を開発、販売開始。 Wiiの間株式会社を任天堂ネットワークサービス株式会社へ名称を変更。

2014

新卒採用・募集要項

募集職種	理工系：ゲームプログラム開発、本体内蔵ソフトウェア開発、ツール・ミドルウェア開発、ネットワークライブラリ開発、OS・ライブラリ・ドライバ開発、ゲームシステムアーキテクチャ設計、無線機能・通信システム開発、サーバー・システム開発、社内ネットワーク・システム管理、ハードウェア（電気・機械）、生産技術、資材購買、特許管理 ほか デザイン系：CG（コンピューターグラフィックス）デザイン、GUI（グラフィカルユーザーインターフェイス）デザイン、エフェクトデザイン、ムービー/映像制作、アートワークデザイン、インダストリアルデザイン ほか サウンド系：音楽制作（作曲）、効果音制作、サウンドプログラム 事務系：総務、知財、経理、人事、営業、ライセンス、海外事業、システム、資材購買 ほか 制作企画系：ゲームソフトのプランニング、新しいエンターテインメントの提案 ほか ※「理工系」「デザイン系」「サウンド系」「事務系」は、これまで培ってきた専門的なバックウラウンドを考慮し、それぞれの職種において、適性にあった仕事からキャリアをスタートします。 ※「制作企画系」は、学部や専門的なバックグラウンドを問わず、これまでの創作活動の経験や能力を活かして、制作企画の仕事からキャリアをスタートします。 ※なお、上記の募集職種は、応募者の方々がどの職種からキャリアをスタートするのか、選んでいただくためのものですが、その後のキャリアにおいては、個人の適性や成長を考慮して他の仕事に携わる可能性もあります。たとえば、「理工系」「デザイン系」「サウンド系」「事務系」として入社した方が、キャリアの中で適性を見出されて「制作企画系」の仕事に携わることや、その逆の場合もあります。
募集対象	2014年3月末までに高専、専門学校、短大、大学、大学院を卒業見込みの方 ※既卒の方で職歴のない方も応募していただけます。 ※「制作企画系」は、これまで個人またはチームで創作活動に取り組み、何らかの表現物やコンテンツを完成させた経験のある方を対象とします。エンターテインメントを制作する現場において必要な資質を確認するため、選考の過程でこれまでの創作活動の経験や作品を確認させていただきます。
募集学部・学科	全学部・全学科
応募方法	当社ホームページからエントリー後、当社より案内を差し上げます。 ※すべて自由応募となります。（学校推薦不要）
選考方法	●書類選考（エントリーシート） ●筆記試験 ●面接 ●適性検査 ほか ※「デザイン系」「サウンド系」には作品選考があります。

初任給

2012年4月実績　※通勤手当別途支給

	初任給
大学院卒	243,000円
大学卒	233,000円
高専卒	211,500円

賞与・昇給

賞与 —— 年2回(6月・12月)
昇給 —— 年1回(4月)

勤務地

入社後2〜3年は主として京都本社、京都リサーチセンター、宇治工場勤務となります。
配属先によっては、東京支店、大阪支店勤務となることもあります。

勤務時間

本社　始業　午前8時45分
　　　終業　午後5時30分
　　　休憩　1時間
　　　[実働]　7時間45分

※その他の事業所に関しては、地域並びに業務の実情にあわせて別途定めています。

休日・休暇

休日 —— 完全週休2日制(毎週土・日曜日)、祝日
休暇 —— 年次有給休暇・特別休暇・夏季休暇・年末年始休暇

年間休日数 125日(2012年度)

福利厚生

制度　各種社会保険、住宅支援、退職金、選択型福利厚生制度、
財形貯蓄、厚生貸付金、社内住宅資金融資、慶弔見舞金、育児・介護休暇、
リフレッシュ休暇、有給休暇保存制度 等

その他　寮・社宅、保養所(福井県美浜町)、
クラブ活動(テニス スキー 野球 バスケットボール バドミントン サッカー 茶道 吹奏楽 将棋 卓球) 等

人材育成

人材は最も重要な経営資源であり、能力開発につながる機会を提供し、個々の社員が成長の循環をつくりだせるよう、支援を行っています。新入社員研修をはじめとする各種社内研修を実施し、各部署においては実務を通じた教育はもちろん、必要に応じた外部セミナーの受講の機会を設けています。また、自分の将来像を描き、継続して向上をはかれるように、定期的にキャリアを振り返り、整理する機会があります。年2回実施する人事評価では、上司との面談を実施し、能力開発につなげることを重視しています。

求める人材像

娯楽ビジネスという常に新しい提案を求められる状況の中で、世界中の人々を笑顔にする商品を提供し続けるために、社員には以下の能力を求めています。

コミュニケーション能力	周囲の人たちの理解と共感を得て、チームで力を合わせていきます。
多面的な視点	独りよがりにならないよう、自分の立場だけでなく他人の立場も意識していきます。
サービス精神	人の役に立つこと、人に喜んでもらうことを自分の喜びにしていきます。
知的好奇心	進歩や変化が激しくとも、楽しんで新しいことを吸収していきます。
独創性・柔軟性	過去の成功や常識にとらわれず、これまでにない新しい提案をしていきます。

人事制度

社員の能力開発を促進し、長期的な会社の総合力を高めるとともに
個々の働く意欲の向上につなげるため、発揮された能力の質と量による評価、
個人の評価を反映した報酬、年功にとらわれない処遇を、人事制度の基本にすえています。

従業員の状況

従業員数
（2012年9月現在）

正社員 ——— 1,956名

平均年齢・勤続年数
（2012年3月現在、正社員）

平均年齢 ——— 36.4才
平均勤続年数 —— 12.5年

採　用　実　績

区分 / 年度	大学・大学院				高専・短大・専門		合計（名）
	技術		事務		技術		
	男	女	男	女	男	女	
2009	69	7	25	7	3	1	112
2010	69	12	21	5	3	0	110
2011	57	7	16	9	3	0	92
2012	72	14	23	12	3	0	124
2013（予定）	35	8	8	5	1	0	57

●主な採用実績校

関東の大学

●茨城 ●筑波 ●群馬 ●埼玉 ●千葉 ●お茶の水女子 ●電気通信 ●東京 ●東京外国語
●東京学芸 ●東京芸術 ●東京工業 ●東京農工 ●一橋 ●横浜国立 ●東京都立 ●東京都立科学技術 ●国際基督教
●横浜市立 ●尚美学園 ●日本工業 ●千葉工業 ●青山学院 ●学習院 ●国立音楽 ●慶應 ●芝浦工業
●上智 ●白百合女子 ●聖心女子 ●専修 ●拓殖 ●多摩美術 ●中央 ●津田塾 ●東海
●東京工科 ●東京造形 ●東京電機 ●東京理科 ●日本 ●法政 ●武蔵工業 ●武蔵野美術 ●明治
●立教 ●早稲田 ●神奈川 ●女子美術 ●洗足学園音楽 ほか

中部の大学

●長岡技術科学 ●新潟 ●富山 ●金沢 ●北陸先端科学技術大学院 ●福井 ●信州 ●岐阜
●静岡 ●豊橋技術科学 ●名古屋 ●名古屋工業 ●三重 ●金沢美術工芸 ●愛知県立芸術 ●愛知県立
●名古屋市立 ●金沢工業 ●愛知工業 ●名古屋芸術 ●名城 ほか

関西の大学

●滋賀 ●京都 ●京都教育 ●京都工芸繊維 ●大阪 ●神戸 ●奈良女子 ●奈良先端科学技術大学院
●和歌山 ●京都市立芸術 ●京都府立 ●大阪市立 ●大阪府立 ●神戸市外国語 ●成安造形 ●京都外国語
●京都産業 ●京都女子 ●同志社 ●同志社女子 ●立命館 ●龍谷 ●京都精華 ●大阪工業
●摂南 ●大阪音楽 ●大阪芸術 ●大阪産業 ●大阪電気通信 ●関西 ●関西外国語 ●近畿
●甲南 ●関西学院 ●神戸女学院 ●武庫川女子 ●神戸技術工科 ほか

その他の大学

●北海道 ●東北 ●鳥取 ●岡山 ●広島 ●山口 ●徳島 ●香川
●愛媛 ●九州 ●九州工業 ●佐賀 ●熊本 ●宮崎 ●公立はこだて未来 ●国際教養
●宮城 ●会津 ●岡山県立 ●中国職業能力開発 ●広島市立 ●下関市立 ●松山 ほか

高専

●小山 ●群馬 ●木更津 ●東京 ●長岡 ●富山商船 ●石川 ●福井 ●長野 ●岐阜 ●沼津 ●豊田 ●鈴鹿 ●舞鶴
●明石 ●奈良 ●和歌山 ●呉 ●高松 ●弓削商船 ●北九州 ●佐世保 ●大分 ●都城 ●仙台電波 ●詫間電波 ●八代 ●東京都立
●大阪府立 ●神戸市立 ●金沢 ●香川 ●近畿大学 ほか

募集職種

JOB TYPES

任天堂で働く若手社員をWebで紹介しています。

先輩紹介インタビュー 職種別インデックス
http://www.nintendo.co.jp/jobs/interview/jobsindex/

ゲームプログラム開発

ゲームのアイデアをカタチにするためのプログラム作成や、ゲーム開発の基盤となるゲームエンジン（グラフィックス、ダイナミクス、AI、ゲームフレームワーク、ツールなど）の開発を行います。技術に裏打ちされたアイデアを考案する発想力やゲームに登場するキャラクターを生き生きと動かすセンスなども必要となります。

関連する技術分野 アルゴリズム　信号処理　通信・ネットワーク　ソフトウェア開発技法

本体内蔵ソフトウェア開発

本体設定やゲーム機の電源を入れると最初に起動するメニュー画面などの本体に内蔵するソフトウェアを開発する仕事です。すべてのお客様が目にする部分の開発であり、操作性への心配りや、画面が与える直感的な印象を追求する必要があります。また、システムを理解し、本体内部の各機能を調整、制御する能力が求められます。

関連する技術分野 コンピュータアーキテクチャ　OS・デバイス開発　アルゴリズム　信号処理　通信・ネットワーク　情報セキュリティ　ソフトウェア開発技法

ツール・ミドルウェア開発

ゲームソフトの開発を効率よく行うためには、開発ツールを準備し、各ゲームで共通に使われるプログラムの共有化が必要です。また、お客様に新しい驚きを提供し続けるためには、さまざまな要素技術の導入も必要です。そのような開発環境を検討し、開発、提供する仕事です。専門知識や高度なプログラム技術力が求められます。

関連する技術分野 アルゴリズム　ソフトウェア開発技法　信号処理

ネットワークライブラリ開発

ゲームにネットワークの機能を実装する際、開発を効率よく行うために、汎用的なネットワーク用ライブラリや開発ツールが必要となります。そのような開発環境を検討し、開発、提供する仕事です。高度なプログラム技術力に加えて、ネットワークに関する専門知識が求められます。

関連する技術分野 通信・ネットワーク　情報セキュリティ　ソフトウェア開発技法

●ソフトウェアに関連する技術分野

コンピュータアーキテクチャ	：	コンピュータの設計と評価　コンピュータの高速化技法　コンピュータの省電力化技法　並列処理　グラフィクスシステムの設計と評価 など
OS・デバイス開発	：	コンパイラの性能評価、最適化　オペレーティングシステムの基礎　システムソフトウェアプログラミング　ファイルシステムと入出力　デバイス制御センサなどからの有意値検出技法 など
アルゴリズム	：	計算アルゴリズムの性能評価および改善　リアルタイムCG表現技法　弾性体力学　ユーザインターフェイス、ユーザテスト など
信号処理	：	サウンド処理 3Dサウンドなど含む　画像・音声符号化　画像・音声認識　画像・音声合成　拡張現実（Augmented Reality）など
通信・ネットワーク	：	無線通信技術（Wi-Fi、Bluetoothなど）　無線認証技術（IEEE802.11xなど）　次世代無線通信　インターネットにおける通信技術、プロトコル　ユビキタスネットワーク　など
情報セキュリティ	：	システムの耐タンパ技法　暗号の基礎、認証、暗号鍵　デジタルデータの保護　デジタルコンテンツ保護システム（DRM）　など
ソフトウェア開発技法	：	ソフトウェア開発支援システム　ソフトウェア開発の管理技法　品質、信頼性評価　など
情報システム	：	Webプログラミング　データベース　など

OS・ライブラリ・ドライバ開発

ハードウェア上でゲームソフトやミドルウェアを動作させるために、ハードウェアを制御するOSやライブラリ・各種デバイスドライバを開発し、SDKの形で提供する仕事です。また、製品となるハードウェアの動作を確認するための評価プログラムも担当します。コンピューターの低い階層の動作に関しての知識・理解が求められます。

関連する技術分野　コンピュータアーキテクチャ　OS・デバイス開発　アルゴリズム　信号処理　情報セキュリティ　ソフトウェア開発技法

ゲームシステムアーキテクチャ設計

ハードウェアシステムやOS、ネットワークシステムなど、ゲームシステムが全体として機能するよう設計開発や改良を行います。コンピューターの仕組みと、ハードウェア・ソフトウェア双方に関する幅広い理解が求められます。

関連する技術分野　コンピュータアーキテクチャ　OS・デバイス開発　情報セキュリティ

無線機能・通信システム開発

「Wii」や「ニンテンドーDS」など、任天堂ゲーム機に搭載する無線に関連する機能の開発を、ハードウェアエンジニアとも連携しながら行います。すれちがい通信や、いつの間に通信などのような、ゲーム機に特化した無線機能の開発も行います。

関連する技術分野　通信・ネットワーク　情報セキュリティ

サーバー・システム開発

「Wii」や「ニンテンドーDS」など、任天堂ゲーム機で展開されるネットワークサービス用サーバーのプログラム開発、システム設計、データベース設計、インフラ/運用システムの構築などを行います。世界中の多くのお客様に、安定したサービスを提供するためのネットワークに関する幅広い専門知識が求められます。

関連する技術分野　通信・ネットワーク　情報セキュリティ　ソフトウェア開発技法　情報システム

社内ネットワーク・システム管理

業務の効率化をはかるため、社内のネットワーク(LANおよびWAN)に関する管理(運用、セキュリティ、トラブル対応など)、社内ポータル(社内掲示板、ワークフローなど)の設計・作成・運用管理、社内の業務(生産管理・販売管理・会計など)のシステム設計・プログラム作成・運用管理などを行います。

関連する技術分野　通信・ネットワーク　ソフトウェア開発技法　情報システム

ハードウェア（電気）

お客様に新しい驚きと楽しさを提供する製品開発を念頭に置きながら、試行錯誤を重ね具体的な形にする仕事です。電子デバイスの選定やそれを用いた回路設計・試作などを行い、機能性、耐久性などの評価・検証を繰り返し、改良を重ねて設計精度を高め、ひとつの製品に仕上げていきます。機構設計や工業デザイン（ID）、ソフトウェアの担当者との連携も必要です。

関連する技術分野 電子部品（基板、LSI、無線、センサー、電源など）の設計・開発・評価

ハードウェア（機械）

お客様に新しい驚きと楽しさを提供する製品開発を念頭に置きながら、試行錯誤を重ね具体的な形にする仕事です。筐体やさまざまな機構部品の設計・試作などを行い、機能性、耐久性などの評価・検証を繰り返し、改良を重ねて設計精度を高め、ひとつの製品に仕上げていきます。電子回路や工業デザイン（ID）、ソフトウェアの担当者との連携も必要です。

関連する技術分野 機構（筐体、コネクタ、ケーブルなど）の設計・開発・評価

生産技術

世界中のお客様の期待にこたえる高品質な製品を安定して供給するため、生産協力工場での量産工程において、組み立て手順、各種検査手順、品質管理方法などの指導や定期的な監査を実施し、品質の維持・向上や、生産活動の効率化に努めています。また、各製品に適した検査器や測定器の開発・製造も行っています。

関連する技術分野 生産設備技術　生産品質管理　品質工学　環境企画管理

資材購買

任天堂のあらゆる製品の生産を計画し、構成部品の調達を担当します。電子・機構・成形など広範な分野の技術的知識に加え、さまざまな計数管理や生産性改善の検討が必要とされるため、専門知識を活用できます。専門的な視点から市場分析や情報収集をすることで戦略的な調達・交渉を行い、お客様の期待にこたえる安全で信頼性の高い商品を安定して提供することに貢献しています。

特許管理

任天堂のハードウェア、ソフトウェアに関する特許出願・管理業務や、他社権利を侵害しないための調査などを担当します。
開発部門との連携が不可欠であるため、電子・電気・情報等の技術者としての知識が求められます。

デザイン系

CG （コンピューターグラフィックス） デザイン	ゲームに登場するキャラクターや背景などをCGツールを使って作成する仕事です。ゲームの世界観をうまく表現するため、背景の設定やキャラクターの動きや表情、衣装などの演出をします。そのため、2D、3DといったCGの技術だけでなく、アイデアや発想力が必要となります。また、限られた容量のメモリーでキレイな絵を描くために、いろいろな工夫をしています。
GUI （グラフィカルユーザーインターフェイス） デザイン	画面のメニューの構成や配置など、操作方法を含めたグラフィックデザインを担当します。誰でも直感的に操作できることを可能にする、使い手に優しいデザインを意識して制作することが求められます。
エフェクトデザイン	ゲームのアイデアをカタチにするためのプログラム作成や、ゲーム開発の基盤となるゲームエンジン（グラフィックス、ダイナミクス、AI、ゲームフレームワーク、ツールなど）の開発を行います。技術に裏打ちされたアイデアを考案する発想力やゲームに登場するキャラクターを生き生きと動かすセンスなども必要となります。
ムービー／映像制作	ゲームのオープニングやエンディングをはじめとして、ゲーム中に使われる映像シーンの制作（演出、モデリング、アニメーション、動画編集など）を担当します。映像表現の技術と構成力が求められます。
アートワークデザイン	パッケージや取扱説明書、店頭用の広告物、雑誌広告など印刷物関係全般を担当します。商品の魅力をうまく表現するためのデザインの知識やアイデアが求められます。また、他部署の人や社外の人とも連携し、うまく調整することも必要になります。

インダストリアルデザイン

「Wii」「ニンテンドーDS」などハードウェアおよび周辺機器の設計デザインを担当します。任天堂のブランドイメージや商品コンセプトを意識し、モノの機能性や安全性にも配慮しながらデザインしていきます。

サウンド系

音楽制作（作曲）

ゲームソフトのBGMを制作します。ゲーム全体のサウンドコンセプトを考えたり、いろいろな場面に合わせた曲を作っていきます。さまざまな分野の音楽に興味を持ち、幅広い曲を作れることが求められます。

関連する技術分野　音楽理論　作曲技法

効果音制作

ゲームの楽しさをさらに盛り上げるためにいろいろな効果音を制作します。電子音や自然の音などさまざまな音源を素材とし、さらに加工しながら頭の中でイメージした音を作っていきます。

関連する技術分野　音楽基礎　音響技術　プログラム技術

サウンドプログラム

ゲーム上でサウンドを鳴らすプログラムを組みます。プレイヤーの操作に合わせてインタラクティブに変化するサウンド表現など、より幅広い音の表現を可能にします。プログラムの知識は勿論必要ですが、音に関する知識やセンスも必要です。

関連する技術分野　音楽基礎　音響技術　プログラム技術

総務部門

法令に関する高い専門知識や経験で培われた多面的視点を活かして法的側面から会社の事業活動を支援しています。社内の関係者と連携しながら、国内外の取引企業との契約を締結したり、製品やサービスにおける法規制の適合性調査などを行ったりすることが主な業務ですが、株主総会の運営や、CSRの推進、社内のコンプライアンス教育など、業務は多岐に渡ります。全社の活動が適正適法に運営されることは、株主様や取引先様、社会からの信頼につながっています。

この部門に関連のある業務・知識 国内外契約　法規制への適合性　企業法務　CSR　製品の安全性

知財部門

世界各国で異なる知的財産制度に則して、商品保護のための幅広い業務を担当しています。特許権、商標権、著作権などの法的知識はもちろんのこと、技術に関する知識など、さまざまな情報にアンテナをはりながら、自社の知的財産権取得や、他者の権利行使に対する防御などを行っています。開発部署をはじめとする社内の関係者、海外子会社の法務部や社外弁護士と協力しながら、任天堂のブランドイメージの維持向上に貢献しています。

この部門に関連のある業務・知識 知的財産権利化　他者知的財産権の調査　知財紛争・訴訟　模倣品・冒認出願対策

経理部門

任天堂グループの売上高や利益などの経営成績の集計や、経営管理に必要な分析資料を作成しています。さらには、過去の実績の集計や分析のみにとどまらず、未来に向けた新規のプロジェクトや世界中の任天堂ビジネスに関して他部門と連携をとりながら、会計や税務の専門知識を用いた視点からさまざまな提言を行っています。また、決算情報の開示や、経営方針説明会の実施などのIR活動を通じて、株主・投資家様や取引先様、社会からの信頼獲得に努めています。

この部門に関連のある業務・知識 財務諸表　決算　税務　IR　原価計算

人事部門

評価、処遇、報酬、福利厚生などの人事施策の企画運用や、採用、異動、研修といった人材育成の実施など、任天堂の競争力の源泉である「人材」に関する幅広い業務を担当しています。社員が健康でかつ安心してはたらける環境、また、仕事に対して意欲的に取り組み成長していけるような職場を形成することに努めています。組織および人材への働きかけを通じて、任天堂の総合力を高めることに貢献します。

この部門に関連のある業務・知識 採用　人材配置　育成　労務　人事評価　報酬　福利厚生

営業部門

販売戦略に基づき、当社商品の販売企画と宣伝企画を市場分析の上で立案し、商品の魅力をお客様に正しくお伝えするための効果的なアプローチを考えます。ビジネスパートナーである流通様、協力会社様との信頼関係を大切にしながら、商品プロモーションと販売施策を推進し、国内市場を中心に販売の最大化を目指します。また、お客様からの問い合わせにも誠実に対応すると共に、お客様からのご要望を分析検討し、改善点を社内にフィードバックすることも重要な役割です。

この部門に関連のある業務・知識 販売戦略　販売企画　販売促進　宣伝企画　市場分析　プロモーション　販売　お客様からの問い合わせ

ライセンス部門

ライセンシー様との窓口となり、ゲームソフトやキャラクターグッズの制作・販売のライセンス許諾、生産受託に関する管理や開発・販売サポート、ロイヤリティ管理などを行っています。他社様との協業により、多彩で魅力的なソフトラインナップをそろえることにより、お客様の期待に応えつつ、任天堂プラットフォームのビジネス拡大に貢献します。幅広い分野に版権の許諾を行い、任天堂ブランドの周知と価値向上を目指しています。

この部門に関連のある業務・知識 OEM生産受託　開発・販売サポート　ライセンスビジネス　ロイヤリティ管理

海外事業部門

米国、欧州、豪州、アジアなどの海外子会社と連携し、グローバルな戦略に基づいて実務を遂行しています。開発部署と協力して製品のコンセプトや開発の進捗を把握したうえで、国内とは違う海外の文化・慣習・市場動向に柔軟に対応しながら、ビジネスを展開しています。ゲーム文化が根付いていない新規市場の調査、開拓にも力を入れており、世界中の一人でも多くの人へ任天堂の商品を届けることに貢献しています。

この部門に関連のある業務・知識 海外現地法人の販売戦略支援　受注・生産手配　貿易業務　商品仕様・進捗管理

システム部門

社内業務システム化（生産管理・販売管理・会計・貿易など）、情報共有のためのシステム（社内掲示板、電子申請など）、社員のコンピュータ、ネットワーク構築および運用全般を担当します。システム構築にあたっては、各部門のニーズや要件などを把握したうえで、それらを広い視点で最適な方法を選択し、全社の業務効率の向上に貢献しています。これらの業務を通じて、快適なワークスタイルの提供を目指します。

この部門に関連のある業務・知識 社内業務システム構築と運用　社内ポータルサイト構築と運用　社内ネットワークおよびサーバーの構築と運用　IT環境整備

資材購買部門

任天堂のあらゆる製品の生産を計画し、構成部品の購買を担当しています。製品を市場に安定供給できるように、部材知識・市場情報を収集、分析し、交渉力を活かしながら、安全で信頼性の高い部品をできるだけ安価で調達する役割を担っています。会社の収益に直接影響を与える仕事でもあり、開発・営業部門とも連携し、国内外の取引先様と協力関係を築きながら、お客様の期待にこたえる製品づくりに貢献しています。

この部門に関連のある業務・知識 部材調達　生産計画　購買計画　交渉　リスク・納期管理

制作企画系

制作企画

“遊び”の形や仕組みを考え、技術やビジネスと結びつけて新しいエンターテインメントの提案を行う仕事です。いままでにない楽しさや驚きを提供するために、楽しさの本質やそれを実現するためのアイデアを考え、選択を繰り返しながら磨き続けていきます。そして、プログラマーやデザイナーにアイデアを正しく理解してもらい、周囲を巻き込みながら具体的な形にしていくために、情報を論理的に整理して仕様書やデータに置き換えていく仕事もあります。

MAP 京都本社



京都市営地下鉄・烏丸線「十条」駅より徒歩 約7分
近鉄・京都線「上鳥羽口」駅より徒歩 約7分

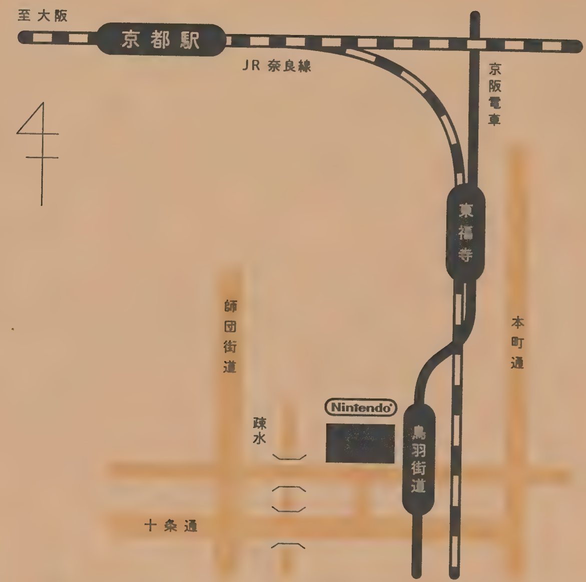
連絡先

任天堂株式会社 本社・人事部

〒601-8501
京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
TEL.(075) 662-9600（代表）

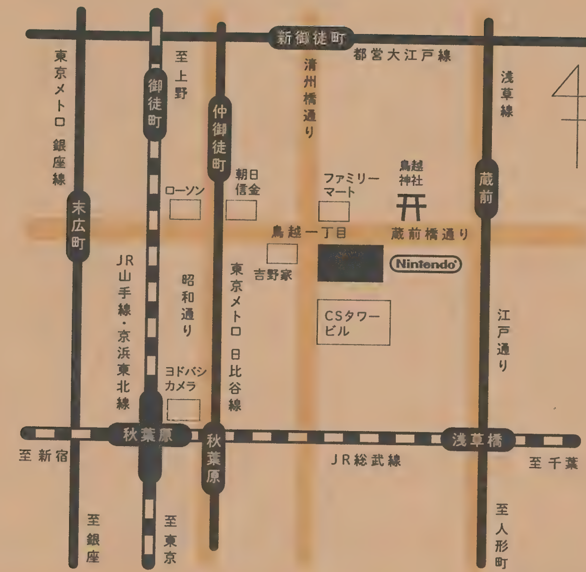
http://www.nintendo.co.jp/

京都リサーチセンター



京阪本線「鳥羽街道」駅より徒歩 約2分

東京支店



JR「浅草橋」駅西口より徒歩 約12分
都営・大江戸線「新御徒町」駅より徒歩 約10分
JR「秋葉原」駅昭和通り口より徒歩 約12分
JR「御徒町」駅南口より徒歩 約15分
東京メトロ銀座線「末広町」駅より徒歩 約15分
東京メトロ日比谷線「仲御徒町」駅より徒歩 約12分

宇治工場



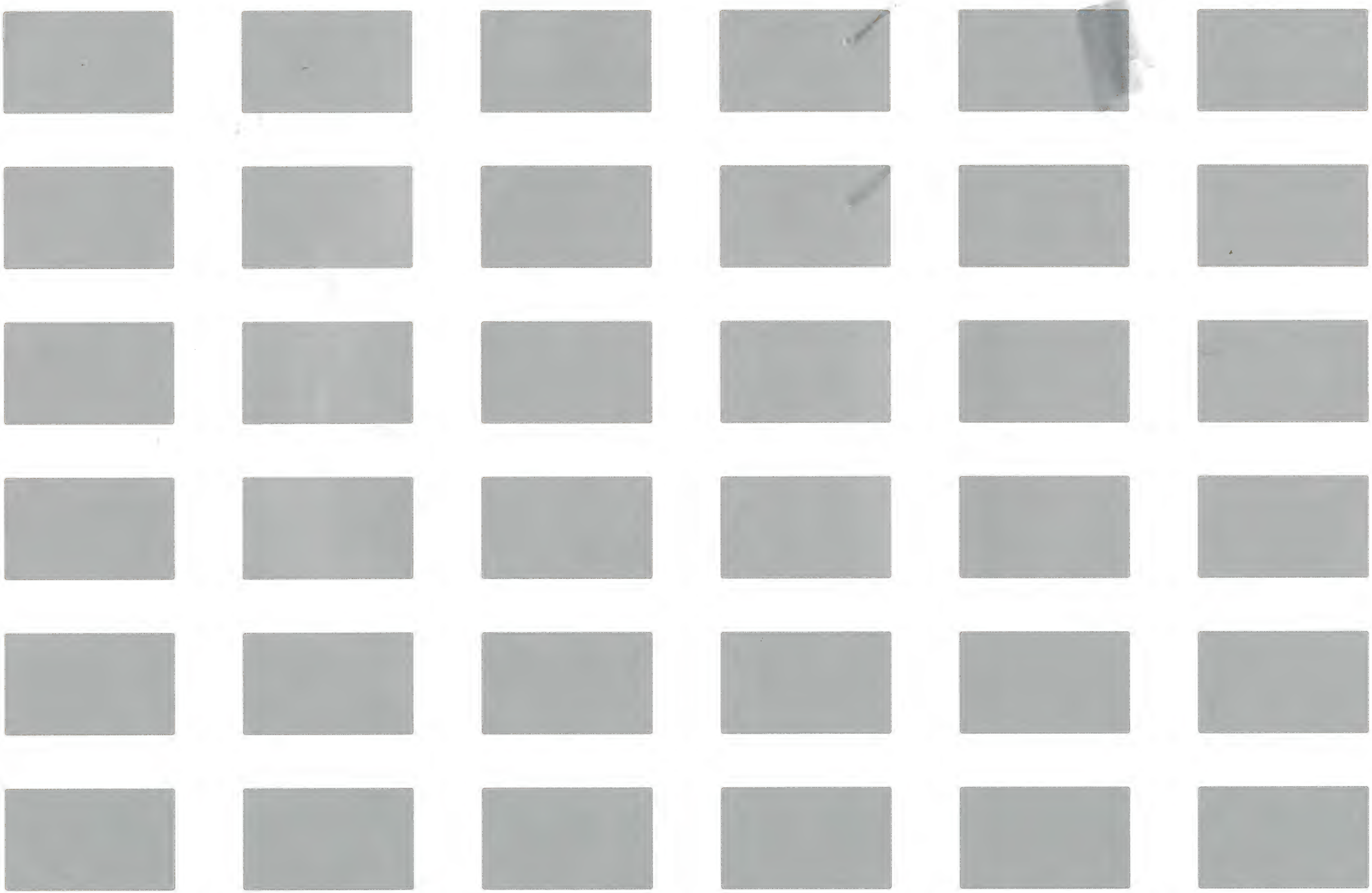
JR奈良線「宇治」駅より徒歩 約16分
京阪宇治線「京阪宇治」駅より徒歩 約18分

大阪支店



大阪市営地下鉄・堺筋線／谷町線
「天神橋筋六丁目」駅11番出口より徒歩 約2分

Nintendo®





挫折禁止
METROID
医薬用外劇物
Nintendo
一一
会期
FRANKFURT
SEATTLE
異常高温
高温高湿
その他
GAME BOY
COLOR



413
食堂
December
10月のテーマ
『時間厳守!』
Nintendo
新人です!!
Nintendo
Nintendo
関係者以外
立入禁止
本日の
ランチメニュー
任天堂

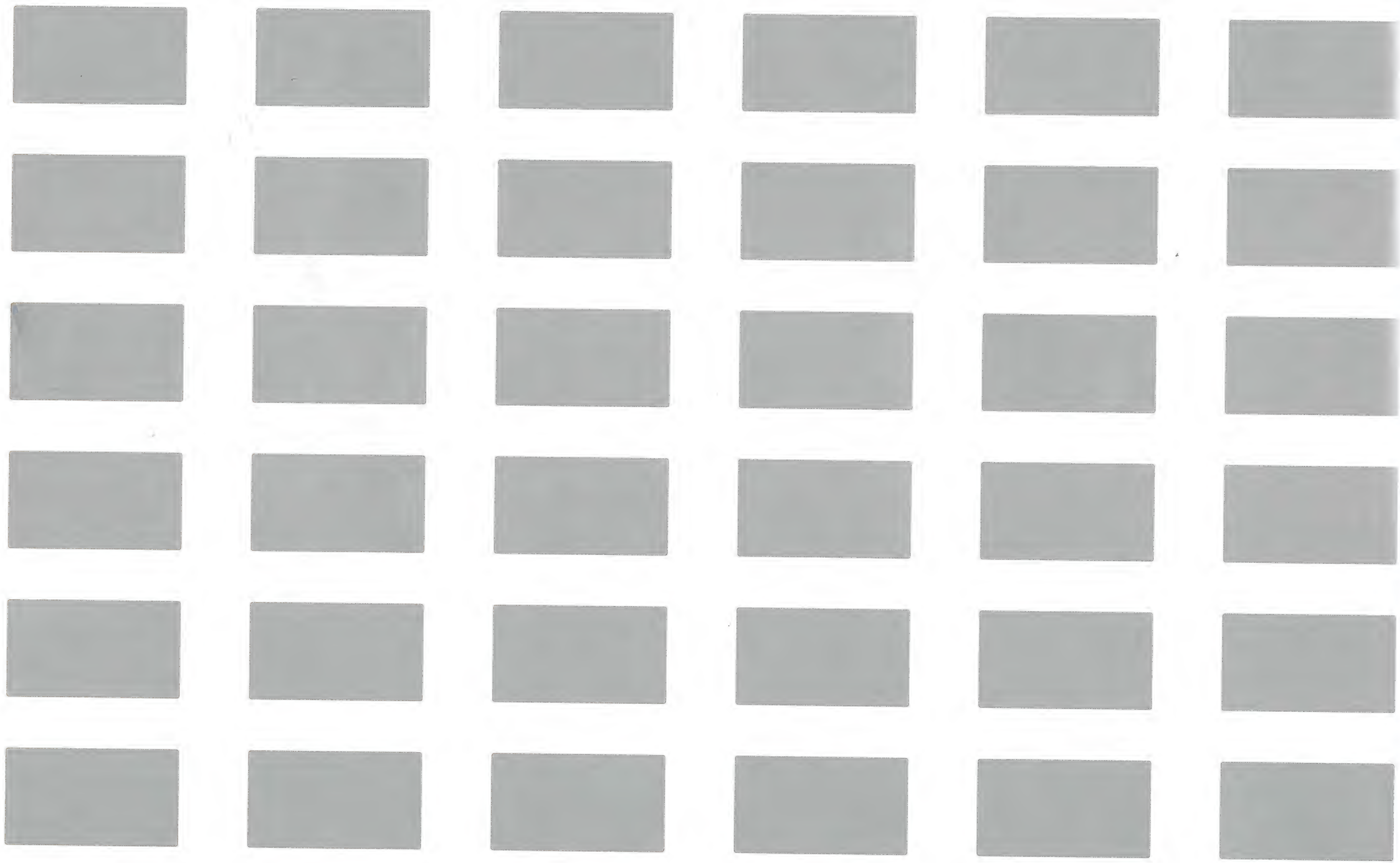


付箋専用
700X565
NINTEN
NINTEND



屈曲試験機　稼動中
ご注意下さい。
任天堂
「ははより」を
楽しみにする
うちの母
ゼルダの伝説
任天堂株





京都



特産